

NARC
SCENARIO

NARC - now you have a chance to infiltrate the MR BIG CORPORATION, the scourge of the underworld. Outwit the army of body guards, gangs of charisma-bypass patients in trench coats, the bullet brain with the build of a rhinoceros and the breath of a dung beetle, packs of vicious canine yappies, the psychotic clown with the evil sense of humour - you'll die, but not laughing!
But it's not all bad! You've got a mean shiny street machine, some heavy metal hardware and pretty neat moves. Hit the enemy - and, finally, come up against the baddest, the biggest - Mr Big!

LOADING

COMMODORE - CASSETTE

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning.
Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the on-screen instructions - PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction.
PLEASE NOTE: This game loads in a number of parts - follow on-screen instructions.

DISK

Select 64 mode (if using Commodore 128). Turn on the disk drive, insert the program into the drive with the label facing upwards. Type LOAD "*",8,1 (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically.

SPECTRUM 128K ONLY

CASSETTE

Place the cassette in the recorder ensuring that it is fully rewound.
Select LOADER option and press the ENTER key. Follow on-screen instructions.

SPECTRUM +3

DISK

Set up system and switch on as described in your instruction manual. Insert disk and press ENTER to choose LOADER option. This program will then load automatically.

AMSTRAD

CPC 464

Place the rewound cassette in the deck, type RUN" and then press the ENTER/RETURN key. Follow the instructions as they appear on- screen. If there is a disk drive attached then type | TAPE then press ENTER/RETURN key. Then type RUN" and press ENTER/RETURN key (The symbol is obtained by holding shift and pressing the @ key)

CPC 664 and 6128

Connect a suitable cassette tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User Instruction Booklet. Place the rewound tape in the cassette recorder and type | TAPE then press the ENTER/RETURN key. Then type RUN" and press the ENTER/RETURN key. Follow the on-screen instructions.

DISK

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type | DISC and press the ENTER/RETURN key to make sure that the machine can access the drive. Now type RUN"DISC and press ENTER/RETURN, the game will load automatically.

CONTROLS

COMMODORE

This is a one or two player game controlled by joystick only.

Player 1	-	Joystick Port 2
Player 2	-	Joystick Port 1

Press FIRE to start game.
To fire missiles hold down the fire for a short time and then release it.
Press FIRE with the joystick in the central position and quickly tap UP, when standing, to JUMP.
To toggle between standing and crouching:

Player 1	-	Left hand SHIFT key
Player 2	-	Cursor UP/DOWN key
RUN/STOP	-	Pause
X	-	Restart Game
M	-	Toggle Music/fx

SPECTRUM/AMSTRAD

This is a one or two player game controlled by joystick and keyboard (Sinclair and Kempston joysticks on Spectrum). One or both players may use joystick, only one player may use the keyboard which is fully redefinable.

KEYS

Q	-	UP
A	-	DOWN
O	-	LEFT
P	-	RIGHT
M	-	FIRE
H	-	PAUSE

To fire missiles hold down the fire for a short time and then release it.
Each player has an additional key for crouching and jumping:

Player 1	-	SPACE
Player 2	-	CAPS SHIFT

Press extra key and UP, when standing, to JUMP
Press extra key and UP, when crouching, to STAND
Press extra key and DOWN, when standing, to CROUCH
To arrest one of the enemy stand by them for a short period.

GAMEPLAY

LEVEL 1

Fight your way through the junkyard and arrest as many of the enemy as possible for bonus points. Collect bullets dropped by the enemy to obtain rapid fire. Then locate the door which will take you through the pipeline.

LEVEL 2

You are inside a subway station. Watch out for Coatmen coming out of the train doors and try to arrest them. Locate the red safe card to return to the junkyard.

LEVEL 3

Having successfully negotiated the subway you return to the junkyard where you must seize cash, drugs, bullets and missiles, arresting people where possible. A bonus will be awarded for all arrests achieved and for drugs and cash collected.

LEVEL 4

Krak Street - you are on route to the evil drug cartel HQ. Here you will meet Spike Rush who throws hypodermic needles at you - if they hit you they will inject you with drugs and you will lose strength. You must find your way to the Krak Stop drugs lab.

LEVEL 5

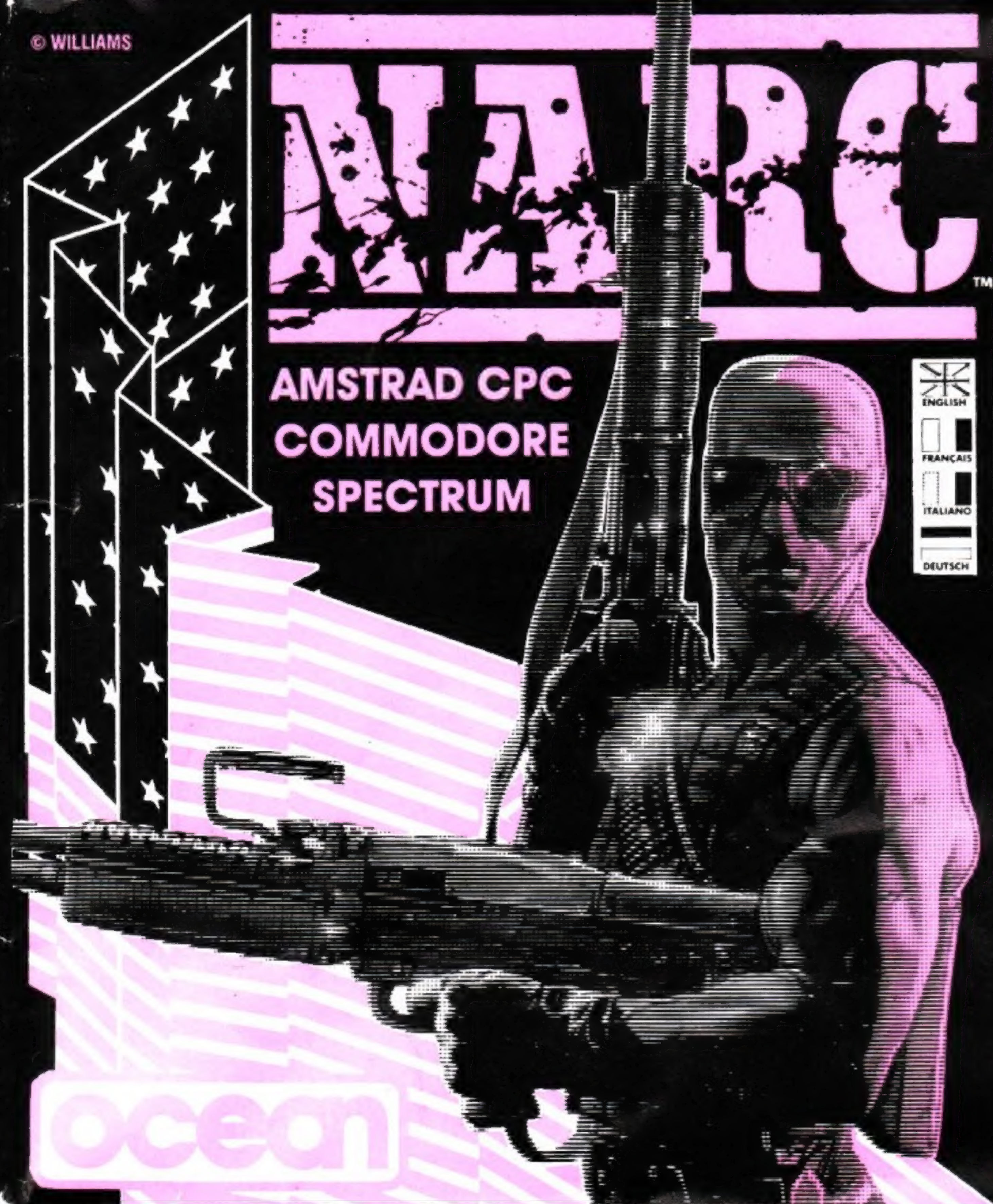
You are inside the drugs lab where the Krak is made. The lab is full of vials and beakers which you can destroy with missiles for bonus points.. Vicious dogs will block your path and attack you. Find the blue safe card to exit from the lab.

LEVEL 6

Outside the lab you will find yourself on a bridge where you will meet Joe Rockhead the drug addict. You can not arrest him, so you must blast him before he gets near you. Make your way across the bridge - you can jump into passing cars and drive them to cross more quickly.

LEVEL 7

Once across the bridge you are back on the streets of Sunset Strip. Kinky Pinky the mad knifeman appears here. He will attempt to kidnap the female



escorts. You need to blast Kinky in order to protect the escorts as you move through this level. There are five exit doors from this level. One is locked and will require a silver safe card and the other four lead to four sub-levels. These are called The Kennals, Kinky's Big Top, The Swamp and The Scrap Heap. One of the sub-levels contains the silver safe card you need but you will have you find out which one.

LEVEL 8

You are outside the nursery where Skyhigh grows his drugs. Blast your way through the gunmen to get to the entrance of the nursery.

LEVEL 9

Fight your way through the gunmen and Joe Rockhead and you move through the greenhouse. Collect the illegal drug plants for an extra bonus but watch out - some of them are booby trapped. Make sure you blast the gunmen as one of them will be carrying the green safe card to exit the nursery.

LEVEL 10

Back on the streets you must make your way through downtown towards the headquarters of Mr Big's evil organization KRAK. When you reach the building and enter you will have to fight through the headquarters to reach Mr Big.

LEVEL 11

Once inside Mr Big's office he will attack you in his wheelchair. When you finally manage to overcome him he will leave a gold safe card.

LEVEL 12

Mr Big, having recovered from your attack is now really angry! You will need all of your skill and a good supply of missiles to finally defeat him. He will then drop another gold card. You can use this to enter a special bonus level.

STATUS PANEL

The Status Panel displays: drugs seized, cash seized, criminals busted, number of bullets and missiles, score, lives remaining (depicted by helmets), safe cards collected, score required for extra life and scanner showing sector and position of the enemy.

HINTS AND TIPS

- At the start of the game bust as many people as possible as this will bring you points.
- Cash and drugs are worth collecting for points but bullets and missiles are more important as they will help you to survive.
  If your bullet counter drops to one you will only be able to fire one bullet at a time. Collect more bullets and you can use rapid fire.
- Keep moving at all times to stop the baddies getting you in their line of sight.
- Try to save your missiles for later in the game - you will need them.

NARC

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ THE INSTRUCTIONS FOR LOADING, CAREFULLY.
If for any reason you have difficulty in running the program you may contact our Ocean Helpline direct by telephoning 0626 332533.
However if you believe that the product is defective please return it direct to: Mr. Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester, M2 5NS.
Our quality control department will test the product and supply a replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no extra charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

© 1988 WILLIAMS ELECTRONICS GAMES, INC.
Produced by D.C. Ward
© 1990 Ocean Software Ltd.

COMMODORE

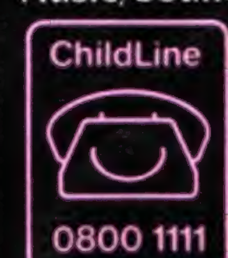
Programed by Simon Pick
Additional Code by Steve Snake
Graphics by Shaun McClure, Ned Langman & Rob Whitaker
Music by Sound Images

SPECTRUM

Programed by David Leitch
Graphics by Shaun McClure
Music by Sound Images

AMSTRAD

Programed by Dave Quinn and David Leitch
Graphics by Shaun McClure, Rob Whitaker and Tahir Rashid
Music/Sound FX by Sound Images



NARC

FRANÇAIS

SCENARIO

NARC - vous avez la possibilité de vous infiltrer dans MR BIG CORPORATION, le plus efficace meutrier du monde des criminels. Montrez-vous plus malin que l'armée des gardes du corps, les groupes de patients charismatiques en trench-coats subissant un pontage (!!!), l'homme à la tête ronde et à la charpente ressemblant à celle d'un rhinocéros, le clown psychotique à l'humour noir; vous mourrez mais ce n'est pas drôle!

Mais ce n'est aussi noir que vous le pensez! Vous avez un chopper pour vous aider, une bagnole brillante qui fait bien, de l'artillerie lourde et des manoeuvres habiles. Frappez l'ennemi et finalement allez à l'encontre du plus méchant, le plus gros: Mr Big!

CHARGEMENT

COMMODORE

CASSETTE

Placez la cassette dans votre enregistreur Commodore, la face imprimée en dessus et assurez-vous qu'elle est complètement réembobinée. Vérifiez que tous les fils sont reliés. Appuyez sur les touches SHIFT et RUN/STOP simultanément. Suivez les instructions à l'écran, PRESS PLAY ON TAPE. Ce programme se chargera alors automatiquement. Pour le chargement du C128, tapez GO 64 (RETURN), puis suivez l'instruction C64.

VEUILLEZ NOTER: Ce jeu se charge en plusieurs parties; suivez les instructions à l'écran.

DISQUE

Sélectionnez le mode 64. Mettez le lecteur de disques en fonction, placez le logiciel dans le lecteur de disques, l'étiquette au dessus. Tapez LOAD "*",8,1 (RETURN), la page de présentation apparaitra et le programme se chargera alors automatiquement.

AMSTRAD

CPC 464

Placez la cassette réembobinée dans la platine, tapez RUN" puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN. Suivez les instructions au fur et à mesure qu'elles apparaissent à l'écran. Si votre lecteur de cassette est relié à l'ordinateur, tapez TAPE puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN. Tapez ensuite RUN" et appuyez sur la touche ENTER/RETURN (le symbole est obtenu en maintenant la touche majuscule abaissée et en appuyant sur la touche @.)

CPC 664 et 6128

Branchez un magnétophone à l'ordinateur en vous assurant que les fils sont correctement reliés conformément aux descriptions du livret d'instructions. Placez la cassette réembobinée dans le magnétophone, tapez TAPE puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN. Tapez ensuite RUN" et appuyez sur la touche ENTER/RETURN. Suivez ensuite les instructions au fur et à mesure qu'elles apparaissent à l'écran.

DISQUE

Placez la disquette programme dans le lecteur, la face A au-dessus. Tapez DISC et appuyez sur la touche ENTER/RETURN pour vous assurer que la machine puisse accéder au lecteur de disquette. Tapez ensuite RUN" DISC et appuyez sur la touche ENTER/RETURN; le jeu se chargera alors automatiquement.

LES COMMANDES

COMMODORE

C'est un jeu à un ou deux joueurs contrôlé uniquement par joystick.

Joueur 1 - Joystick du port 2

Joueur 2 - Joystick du port 1

Appuyez sur TIR pour démarrer le jeu.

Pour tirer des missiles, maintenez la touche TIR abaissée pendant un court moment puis relâchez-la.

Assurez-vous que le joystick se trouve au centre et appuyez sur TIR;

tapez rapidement EN HAUT pour SAUTER lorsque vous êtes debout.

Pour alterner entre se mettre debout et s'accroupir:

Joueur 1	-	touche SHIFT de gauche
Joueur 2	-	flèche du curseur ASCENDANTE/DESCENDANTE
RUN/STOP	-	Pauser le jeu
X	-	Reprendre le jeu
M	-	Sélectionner musique ou effets sonores

AMSTRAD

C'est un jeu à un ou deux joueurs contrôlé par joystick et clavier. Les deux joueurs peuvent se servir du joystick individuellement mais un seul joueur peut utiliser le clavier qui est entièrement redéfinissable.

TOUCHES

Q	-	EN HAUT
A	-	EN BAS
O	-	A GAUCHE
P	-	A DROITE
M	-	TIRER
H	-	PAUSE

Pour tirer des missiles, maintenez la touche TIR abaissée pendant un court moment puis relâchez-la.

Chaque joueur dispose d'une touche supplémentaire pour s'accroupir et sauter:

Joueur 1 - ESPACE
Joueur 2 - CAP SHIFT
Appuyez sur la touche supplémentaire et sur EN HAUT pour SAUTER lorsque vous vous trouvez debout.
Appuyez sur la touche supplémentaire et sur EN HAUT pour vous LEVER lorsque vous êtes accroupi.
Pour arrêter un ennemi, tenez-vous près de lui pendant un court moment.

LE JEU

NIVEAU 1

Lutter contre l'ennemi en traversant l'entrepôt de ferrailleur et essayez d'en arrêtez autant que vous pouvez pour obtenir des bons points. Ramassez les balles que l'ennemi laisse tomber pour tirer plus rapidement. Ensuite, repérez la porte qui vous conduira au pipeline.

NIVEAU 2

Vous vous trouvez à l'intérieur d'une station de métro. Faites attention aux hommes aux trench-coat sortant du train et essayez de les arrêter. Repérez la carte rouge de sécurité pour revenir à l'entrepôt de ferrailleur.

NIVEAU 3

Après avoir réussi à surmonter la séquence du métro, vous revenez à l'entrepôt du ferrailleur où vous devez vous emparer de l'argent, de la drogue, des balles et des missiles et arrêter autant de gens que vous pouvez. Un bon point sera accordé pour toutes les arrestations ainsi que pour la drogue et l'argent recueillis.

NIVEAU 4

Krak Street: vous vous rendez au QG du cartel mal famé de la drogue. Vous y rencontrez Spike Rush qui vous lance des aiguilles hypodermiques; si elles vous touchent, elles vous injecteront de la drogue et vous perdrez de la force. Vous devez trouver votre chemin vers Krak Stop, le labo de drogues.

NIVEAU 5

Vous vous trouvez dans le labo de drogues où le Krak est fabriqué. Le labo est rempli de fioles et de vases à bec que vous pouvez détruire avec vos missiles pour obtenir des bons points. Des chiens méchants barreront votre passage et vous attaqueront. Trouvez la carte bleue de sécurité pour sortir du labo.

NIVEAU 6

A la sortie du labo, vous vous trouvez sur un pont où vous allez rencontré Joe Rockhead, le toxicomane. Vous ne pouvez pas l'arrêter, donc vous devez le descendre avant qu'il s'approche vers vous. Traversez le pont; vous pouvez sauter dans les voitures qui passent et les conduire pour aller plus vite.

NIVEAU 7

Une fois que vous avez traversé le pont, vous êtes de retour dans les rues de Sunset Strip. Kinky Pinky, l'homme fou au couteau apparait. Il essaie de kidnapper des escortes de femmes. Vous devez abattre Kinky afin de protéger les femmes au fur et à mesure que vous avancez dans le jeu. Il y a cinq portes de sortie à ce niveau. L'une d'entre elles est fermée à clé et il vous faudra une carte argentée de sécurité; les quatre autres conduisent à quatre sous-niveaux.

Elles sont nommées The hKennals, Kinky's Big Top, The Swamp et The Scrap Heap. La carte argentée de sécurité dont vous avez besoin se trouve dans l'un des sous-niveaux mais il vous faudra trouver lequel d'entre eux.

NIVEAU 8

Vous vous trouvez à l'extérieur de la crèche où Skyhigh fait pousser ses plantes narcotiques. Eliminez les hommes armés pour accéder à l'entrée de la pépinière.

NIVEAU 9

Combattez les hommes armés et Joe Rockhead pour traverser la serre. Ramassez les plantes narcotiques pour obtenir un point supplémentaire mais faites attention: certaines sont piégées. Assurez-vous que vous avez éliminé les hommes armés car l'un d'entre eux porte la carte verte de sécurité vous permettant de sortir de la pépinière.

NIVEAU 10

De retour dans les rues, vous devez traverser le centre ville et vous diriger vers les quartiers généraux du cartel KRAK mal famé de Mr Big. Il vous faudra combattre l'ennemi dans tout le bâtiment pour approcher Mr Big.

NIVEAU 11

Une fois dans le bureau de MrBig, celui-ci vous attaquera de sa chaise roulante. Lorsque vous avez réussi à le vaincre, il vous laissera la carte dorée de sécurité.

NIVEAU 12

Après s'être repris de votre attaque, MrBig est maintenant vraiment en colère! Il vous faudra utiliser toute votre adresse et une bonne provision de missiles pour le vaincre. Il laissera tomber une autre carte dorée. Vous pouvez vous en servir pour passer à un niveau spécial de bonification.

LE TABLEAU DES ETATS

Le tableau des états affiche: la drogue saisie, l'argent saisi, le nombre de criminels chopés, le nombre de balles et de missiles, le score, le nombre de vies restantes (symbolisés par des casques), les cartes de sécurité recueillies, le score nécessaire pour obtenir un temps supplémentaire et un scanner montrant le secteur et la position occupée par l'ennemi.

CONSEILS ET SUGGESTIONS

* Au début du jeu, éliminez autant de gens que vous pouvez car cela vous rapportera des points.
* L'argent et la drogue valent la peine d'être recueillis pour gagner des points mais les balles et les missiles sont plus importants car ils vous permettront de survivre.
  Si votre compteur de balles descend à un, vous pourrez seulement tirer une balle à la fois. Ramassez plus de balles et vous pourrez tirer plus rapidement.
* Ne restez jamais sans bouger pour pouvoir arrêter les méchants avant que vous entriez dans leur champ de vision.
* Essayez d'économiser vos missiles pour les niveaux élevés du jeu. Ils vous seront utiles.

NARC

GENERIQUE

© 1988 WILLIAMS ELECTRONIC GAMES INC.
Produit par D.C. Ward
© 1990 Ocean Software Ltd.

COMMODORE

Programmé par Simon Pick
Code supplémentaire par Steve Snake
Graphismes par Shaun McClure, Ned Langman et Rob Whitaker
Musique par Sound Images

AMSTRAD

Programmé par Dave Quinn et David Leitch
Graphismes par Shaun McClure, Rob Whitaker et Tahir Rashid
Musique et effets sonores par Sound Images

ATTENTION, UTILISATEURS D'AMSTRAD

Les instructions de commande du clavier pour ce jeu sont destinées aux touches du clavier 'QWERTY'. Si l'Amstrad que vous possédez est du type 'AZERTY', les touches à utiliser seront celles situées de la même façon que les touches du clavier 'QWERTY'. (Voir diagramme ci-dessous).

QWERTY



AZERTY



EXEMPLE

Si les instructions données sont 'Q — Haut', la touche correspondante sur 'AZERTY' sera 'A'.



NARC

SZENARIO

Endlich hast Du die Chance, Dich in die MR BIG CORPORATION einzuschleichen. Du mußt eine Armee von Leibwächtern überlisten, Banden von gefühlslosen Geisteskranken in Regenmänteln, den Dickschädel mit dem Aussehen eines Rhinozeros und dem Mundgruch eines Mistkäfers, bösartig kläffende Hundemeuten und den psychotischen Clown - Du wirst beim Sterben nichts zu lachen haben!

Aber nicht alles ist gegen Dich: Du hast ein riesiges Messer und einiges andere an Schwermetall zur Verteidigung bei Dir, fährst eine funkelnde Karosse, und hast noch ein paar recht nette Tricks auf Lager. Vernichte Deine Gegner und stell' Dich dem Kampf mit dem miesesten, dem größten - Mr Big!

LADEANWEISUNGEN

COMMODORE 64 KASSETTE

Legen Sie die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in Ihren Commodore-Recorder. Achten Sie darauf, daß die Kassette ganz zurückgespult ist und daß alle Verbindungskabel ordnungsgemäß angeschlossen sind. Drücken Sie die Tasten SHIFT und RUN/STOP gleichzeitig. Danach befolgen Sie die Bildschirmanweisung "PRESS PLAY ON TAPE" (PLAY-Taste des Recorders drücken). Das Programm wird automatisch geladen. Beim C128 geben Sie GO 64 ein und drücken anschließend die Taste RETURN. Danach verfahren Sie, wie für den C64 beschrieben.

Bitte beachten Sie: Das Spiel wird in mehreren Teilen geladen. Befolgen Sie bitte die Anweisungen am Bildschirm.

COMMODORE 64 DISKETTE

Schalten Sie in den 64er-Modus. Schalten Sie die Diskettenstation an, legen Sie die Diskette mit dem Aufkleber nach oben ein, und tippen Sie LOAD "*",8,1 (RETURN). Nun erscheint das Titelbild und das Spiel wird automatisch geladen.

CPC 464 KASSETTE

Legen Sie die zurückgespulte Kassette in den Recorder, geben Sie RUN" ein und drücken Sie die ENTER-Taste. Befolgen Sie die Anweisungen, die auf dem Bildschirm erscheinen. Ist ein Diskettenlaufwerk angeschlossen, geben Sie |TAPE ein und drücken die ENTER-Taste. Dann geben Sie RUN" ein und drücken die ENTER-Taste erneut. (Das Zeichen | erhalten Sie, indem Sie bei gedrückter Shift-Taste die @-Taste betätigen.)

CPC 664 und 6128 KASSETTE

Schließen Sie einen geeigneten Kassettenrecorder an, wobei Sie darauf achten müssen, daß die Anschlüsse korrekt hergestellt sind, wie im Benutzerhandbuch beschrieben. Legen Sie die zurückgespulte Kassette ein, tippen Sie |TAPE und drücken anschließend die ENTER-Taste. Danach geben Sie RUN" ein und drücken die ENTER-Taste erneut. Befolgen Sie die nun erscheinenden Bildschirmanweisungen.

CPC DISKETTE

Legen Sie die Programmdiskette mit der Seite A nach oben in das Laufwerk. Tippen Sie |DISC, und drücken Sie die Taste ENTER, damit der Rechner auf das Diskettenlaufwerk zugreifen kann. Danach geben Sie RUN"DISC ein und drücken die Taste ENTER zum Abschluß. Das Spiel wird nun automatisch geladen.

STEUERUNG

COMMODORE

Dies ist ein Spiel für eine oder zwei Personen, das mit dem Joystick gesteuert wird.

Spieler 1 - Joystick Port 2
Spieler 2 - Joystick Port 1

Durch Drücken der Feuertaste starten Sie das Spiel.

Zum Abfeuern von Raketen drücken Sie die Feuertaste, halten sie einen Moment gedrückt, und lassen sie dann los.

Wenn die Spielfigur steht, drücken Sie zum SPRINGEN die Feuertaste und bewegen den Steuerknüppel des Joysticks kurz nach oben.

Zum Umschalten zwischen STEHEN und KRIECHEN drücken Sie folgende Tasten:

Spieler 1 - linke SHIFT-Taste
Spieler 2 - Cursortaste AUFWÄRTS/ABWÄRTS
RUN/STOP - Pause
X - Spiel neu beginnen
M - Musik und Geräusche ein/ausschalten

CPC

Dies ist ein Spiel für eine oder zwei Personen, das mit dem Joystick oder der Tastatur gesteuert wird (Sinclair- oder Kempston-Joysticks auf dem Spectrum). Falls Sie zu zweit sind, können Sie entweder mit zwei Joysticks oder mit einem Joystick und der Tastatur spielen. Sie können die Tastenbelegung selbst bestimmen.

TASTATUR

Q - nach oben
A - nach unten
O - nach links
P - nach rechts
M - feuern
H - Pause

Zum Abfeuern der Raketen halten Sie die Feuertaste des Joysticks oder die Taste M für einen kurzen Augenblick gedrückt und lassen dann die Taste wieder los.

Jeder Spieler hat eine Sondertaste für spezielle Funktionen.

Spieler 1 - LEERFELD
Spieler 2 - CAPS SHIFT

Zum Springen drücken Sie die Sondertaste und 'NACH OBEN' während Sie stehen.
Zum Aufstehen drücken Sie die Sondertaste und 'NACH OBEN' während Sie kriechen.
Zum Kriechen drücken Sie die Sondertaste und 'NACH UNTEN' während Sie stehen.
Zum Verhaften eines Gegners bleiben Sie einen kurzen Augenblick neben ihm stehen.

SPIELABLAUF

Ebene 1

Kämpfen Sie sich durch den Schrottplatz, und verhaften Sie dabei soviele Gegner wie möglich, um Bonuspunkte zu erhalten. Sammeln Sie die Kugeln ein, die Ihre Gegner verloren haben. Auf diese Weise haben Sie genug Munition für ein Dauerfeuer. Suchen Sie danach die Tür, durch die Sie zur Pipeline kommen.

Ebene 2

Sie befinden sich nun in einer U-Bahnstation. Achten Sie auf Männer in langen Mänteln, die dort aussteigen, und verhaften Sie sie. Dann müssen Sie nur noch die rote Sicherheitskarte finden, um zum Schrottplatz zurückzukehren.

Ebene 3

Nachdem Sie die Aktion in der U-Bahnstation erfolgreich abgeschlossen haben, müssen Sie jetzt Bargeld und Drogen beschlagnahmen, Munition und Raketen einsammeln und Leute verhaften. Für jede Aktion bekommen Sie wieder Bonuspunkte gutgeschrieben.

Ebene 4

Krak-Straße - Sie sind auf der richtigen Spur zum Hauptquartier des teuflischen Drogenkartells. Hier treffen Sie auch auf Spike Rush, der Sie mit Spritzen angreift. Versuchen Sie, ihnen auszuweichen, ansonsten werden Sie mit Drogen vollgepumpt und verlieren dadurch an Kraft. Ziel dieser Ebene ist das Krak Stop Drogenlabor.

Ebene 5

Sie sind nun im Drogenlabor, in dem das Krak hergestellt wird. Es ist voll von Glasröhrchen und anderen Gefäßen, die Sie mit Raketen zerstören sollten. Dafür erhalten Sie wieder Bonuspunkte. Dabei werden Sie von blutrünstigen Hunden angegriffen. Finden Sie die blaue Sicherheitskarte, um diesem Labor zu entkommen.

Ebene 6

Sie haben zwar das Inferno im Labor überstanden, aber nun stehen Sie auf einer Brücke dem Drogensüchtigen Joe Rockhead gegenüber. Sie können ihn nicht verhaften, also erschießen Sie ihn, bevor er Ihnen zu nahe kommt. Überqueren Sie nun die Brücke. Sie können dabei auch in vorbeifahrende Autos springen, um schneller voranzukommen.

Ebene 7

Auf der anderen Seite der Brücke ist wieder der Sunset Strip. Aber schon erscheint Kinky Pinky, ein verrückter Messerheld. Er versucht, die weibliche Begleitung zu entführen. Um die Begleiterinnen zu schützen, müssen Sie Kinky Pinky erschießen. Auf Ihrem Weg kommen Sie an fünf Ausgängen vorbei. Einer ist verschlossen und kann nur mit der silbernen Sicherheitskarte geöffnet werden. Durch die anderen Ausgänge gelangen Sie in vier Unterebenen. In einer dieser Unterebenen finden Sie die silberne Sicherheitskarte - den genauen Fundort müssen Sie selbst herausbekommen.

Ebene 8

Sie befinden sich jetzt vor dem Treibhaus, in dem Skyhigh die Drogen anpflanzt. Schießen Sie sich den Weg zum Eingang durch ein Spalier von Revolverhelden frei.

Ebene 9

Auf Ihrem Weg durch das Treibhaus müssen Sie sich gegen Joe Rockhead und eine Horde von Revolverhelden verteidigen, während Sie die illegalen Drogenpflanzen einsammeln. Für jede Pflanze gibt es Bonuspunkte, aber Achtung: Einige davon sind nur geschickt getarnte Bomben! Lassen Sie keinen Gegner entkommen, denn einer von Ihnen besitzt die grüne Sicherheitskarte, die Sie brauchen, um diese Ebene zu verlassen.

Ebene 10

Zurück auf der Straße müssen Sie durch die Innenstadt zum Hauptquartier von MR.BIGs Organisation gehen. Sobald Sie das Gebäude betreten, werden Sie sich den Weg zu MR.BIG freikämpfen müssen.

Ebene 11

Nachdem Sie sein Büro betreten, wird er Sie aus seinem Rollstuhl heraus angreifen. Sobald Sie ihn überwältigt haben, erhalten Sie eine goldene Sicherheitskarte.

Ebene 12

MR.BIG hat sich inzwischen von Ihrem Angriff erholt und ist jetzt richtig wütend! Sie werden sehr viel Glück und eine Menge Raketen brauchen, um ihn abzuwehren. Aber dafür erhalten Sie von ihm eine weitere goldene Sicherheitskarte, mit der Sie in eine besondere Bonus-Ebene gelangen.

ANZEIGEN

Hier finden Sie zahlreiche wichtige Informationen: Menge der beschlagnahmten Drogen und Gelder, überwältigte Gegner, Anzahl der Kugeln und Raketen, Punktestand, restliche Leben (dargestellt durch Helme), eingesammelte Sicherheitskarten, Punktezahl, die Ihnen für ein Extra-Leben noch fehlt und den Sektor und die Position Ihrer Gegner.

TIPS UND TRICKS

* Zu Beginn des Spieles sollten Sie soviele Gegner wie möglich erledigen, da Sie damit Punkte sammeln.
* Es lohnt sich zwar, für eine höhere Punktezahl Drogen und illegale Gelder zu beschlagnahmen, aber Munition und Raketen sind zum Überleben wichtiger. Sobald die Munitionsanzeige nur noch eine Kugel anzeigt, können Sie immer nur einen Schuß zur Zeit abfeuern. Für das Dauerfeuer benötigen Sie mehr Munition.
* Bleiben Sie immer in Bewegung, damit Ihre Gegner Sie nicht so leicht finden.
* Versuchen Sie, sich die Raketen für später aufzubewahren - Sie werden sie brauchen.

NARC

DANKSAGUNGEN

© 1988 WILLIAMS ELECTRONIC GAMES INC.
Produziert von D.C. Ward
© 1990 Ocean Software Limited

COMMODORE

Programmiert von Simon Pick
Zusätzliche Module von Steve Snake
Grafiken von Shaun McClure, Ned Langman und Rob Whitaker
Musik von Sound Images

AMSTRAD CPC

Programmiert von Dave Quinn und David Leitch
Grafiken von Shaun McClure, Ned Langman und Tahir Rashid
Musik und Geräuscheffekte von Sound Images
Deutsche Anleitung von Bodo Möllenbeck, GB



NARC
SCENARIO

NARC - hai l'occasione di infiltrare l'ASSOCIAZIONE DI MR BIG, il flagello della malavita. Falla in barba alla sfilza di guardie del corpo, alle gang di pazienti intontiti con impermeabili, al cervello pallottola a mo' di rinoceronte e al respiro di un pallolario, ai branchi di cani feroci, al clown psicotico dal malvagio senso dell'umorismo: morirai, ma non col sorriso sulle labbra!

Ma non tutto è perduto! Avrai a tua disposizione un elicottero, uno scintillante mezzo stradale, dell'hardware in metallo pesante e delle mosse niente male. Annienta il nemico, per fronteggiare alla fine il peggiore, il più grosso di tutti: Mr Big!

CARICAMENTO

COMMODORE

Metti la cassetta nel registratore Commodore con la parte scritta rivolta verso l'alto e verifica che sia riavvolta fino all'inizio e che tutti i fili siano debitamente collegati. Premi il tasto MAIUSCOLE e il tasto RUN/STOP simultaneamente. Segui le istruzioni a video: PREMI PLAY SUL NASTRO. Da qui in poi il programma si carica automaticamente. Per caricare il C128, digita GO 64 (INVIO), poi segui le istruzioni per il C64.

ATTENZIONE: Il gioco si carica in più parti; segui le istruzioni a video.

DISCO

Scegli il modo 64 (se stai usando il Commodore 128). Accendi il disk drive, inserisci il programma nel drive con l'etichetta rivolta verso l'alto. Digita LOAD "*",8,1 (INVIO); compare la videata introduttiva e il programma si carica automaticamente.

COMANDI

Gioco per uno o due giocatori, comandato esclusivamente dal joystick.

Giocatore 1 - Joystick nella porta 2
Giocatore 2 - Joystick nella porta 1

Premi il pulsante di FUOCO per avviare il gioco.
Per lanciare i missili devi tenere premuto il pulsante di fuoco per un breve periodo di tempo, poi rilasciarlo.
Premi il pulsante di FUOCO con il joystick nella posizione centrale, poi dai un leggero colpetto IN SU, quando sei in piedi, per SALTARE.

Per passare dalla posizione eretta a quella accovacciata:

Giocatore 1	-	Tasto MAIUSCOLE da sinistra
Giocatore 2	-	Tasto cursore IN ALTO/IN BASSO
RUN/STOP	-	Pausa del gioco
X	-	Ripristino del gioco
M	-	Passaggio tra musica ed effetti sonori

ESECUZIONE DEL GIOCO

LIVELLO 1

Cerca di districarti nel deposito di rigattiere e arresta quandi più nemici puoi per ottenere punti in premio. Raccogli le pallottole lasciate cadere dal nemico per sparare a raffica, poi cerca la porta che ti condurrà attraverso la tubatura.

LIVELLO 2

Ti trovi in una stazione della metrò. Tieni d'occhio gli uomini con l'impermeabile, che usciranno dalle porte delle carrozze, e cerca di arrestarli. Trova la scheda di sicurezza rossa per ritornare al deposito di rigattiere.

LIVELLO 3

Una volta lasciata la metrò, ritornerai al deposito di rigattiere, dove dovrai confiscare soldi, narcotici, pallottole e missili, arrestando il maggior numero di persone. Riceverai un premio per tutti gli arresti effettuati e per i narcotici e i contanti confiscati.

LIVELLO 4

Krak Street - sei sulla strada che porta alla sede del narcotraffico. E' qui che incontrerai Spike Rush, che ti lancia aghi ipodermici che, se ti dovessero colpire, ti inietteranno dei narcotici che ti faranno indebolire. Devi cercare di trovare la strada che porta al laboratorio che produce narcotici Krak Stop.

LIVELLO 5

Ti trovi all'interno del laboratorio di narcotici, dove viene prodotto il Krak. Il laboratorio è pieno di ampolle e bicchieri, che potrai distruggere con i missili per ottenere punti in premio. I cani feroci cercheranno di bloccarti la strada e di attaccarti. Trova la scheda di sicurezza blu per uscire dal laboratorio.

LIVELLO 6

Una volta lasciato il laboratorio, ti troverai su un ponte, dove incontrerai Joe Rockhead, il drogato. Non puoi arrestarlo, perciò lo dovrai ucciderlo prima che ti si avvicini troppo. Procedi lungo il ponte; volendo puoi salire sulle macchine di passaggio e farle attraversare più velocemente.

LIVELLO 7

Una volta passato il ponte, ti ritrovi sulle strade di Sunset Strip. E' qui che compare l'accoltellatore maniaco Kinky Pinky. Cercherà di rapire le guardie femmine. Lo dovrai far fuori per proteggerle mentre procedi lungo il livello. Ci sono cinque uscite da questo livello: una è chiusa, e potrà essere aperta con una scheda di sicurezza d'argento, e le altre quattro portano ai quattro sottolivelli, che sono: The Kennals, Kinky's Big Top, The Swamp e The Scrap Heap. Uno dei sottolivelli contiene la scheda di sicurezza d'argento, di cui hai bisogno, ma sta a te trovare quale.

LIVELLO 8

Ti trovi fuori dal vivaio in cui Skyhigh coltiva i suoi narcotici. Irrompi a tutta forza tra i banditi armati per raggiungere l'entrata del vivaio.

LIVELLO 9

Combatti contro i banditi armati e Joe Rockhead e ti dirigi verso la serra. Raccogli le piante illegali per la produzione di narcotici e ottieni punti in premio, mai stai attento: alcune possono essere dei tranelli! Devi far fuori tutti i banditi perché uno di loro si posta appresso la scheda di sicurezza verde, necessaria per abbandonare la serra.

LIVELLO 10

Sei di nuovo sulle strade e devi attraversare la città per raggiungere la sede centrale della malvagia organizzazione di Mr Big: KRAK. Una volta raggiunto ed entrato nell'edificio, dovrai vedertela con i nemici per raggiungere Mr Big.

LIVELLO 11

Una volta entrato nel suo ufficio, Mr Big ti attaccherà dalla sua carrozzella. Quando riuscirai finalmente ad avere la meglio, lascerà cadere una scheda di sicurezza d'oro.

LIVELLO 12

Mr Big, ripresosi dal tuo attacco, è su tutte le furie! Dovrai ricorrere a tutta la tua abilità e ad un buon rifornimento di missili per sconfiggerlo una volta per tutte. A questo punto lascerà cadere un'altra scheda d'oro, che potrai usare per entrare in un livello speciale di premio.

RIQUADRO INFORMATIVO

Il riquadro informativo mostra: i narcotici sequestrati, i soldi sequestrati, i criminali uccisi, il numero di pallottole e missili, il punteggio e le vite rimaste (rappresentate da elmetti), le schede di sicurezza raccolte, il punteggio necessario per ottenere una vita supplementare e lo scanner, che illustra il settore e la posizione del nemico.

SUGGERIMENTI E CONSIGLI

* All'inizio del gioco cerca di far fuori il maggior numero di delinquenti per incrementare il tuo punteggio.
* E' importante raccogliere i soldi e i narcotici per guadagnare punti, ma le pallottole e i missili sono più importanti in quanto si aiuteranno a sopravvivere.
  Se il contaproiettili scende a uno, potrai sparare soltanto una pallottola per volta. Raccogli più proiettili per poter sparare a raffica.
* Muoviti sempre per evitare che i delinquenti riescano ad inquadrarti nel loro mirino.
* Cerca di tenere d'acconto i missili per poterli utilizzare più tardi, quando ne avrai bisogno.

NARC

RICONOSCIMENTI

© 1988 WILLIAMS ELECTRONICS GAMES, INC.
Programmazione Simon Pick
Codificazione aggiuntiva: Steve Snake
Grafici: Shaun McClure, Ned Langman & Rob Whitaker
Musica: Sound Images
Produzione: D.C. Ward
© 1990 Ocean Software Ltd.